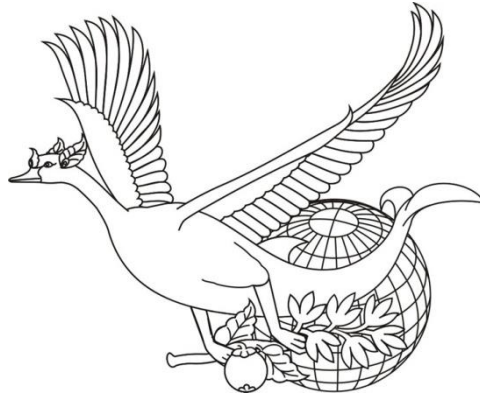


LAPORAN PENELITIAN



ANIMASI BUMPER KERIS NUSANTARA

TIM PENGUSUL

Ketua : Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
NIP: 19810620 200604 1 004

Anggota : Anung Rachman, S.T, M.Kom
NIP: 19760519 200501 1 001

**Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian
Pelaksanaan Penelitian perorangan/kelompok Tahun Anggaran 2014
No. 4260.A/IT6.1/PL/2014 tanggal 3 Juni 2014**

**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2014**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Animasi Bumper Keris Nusantara

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
- b. NIDN : 0020068105
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Keris dan Senjata Tradisional
- e. Nomor HP : 085 6289 3852
- f. Alamat surel : sinawang.langit@gmail.com

Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap : Anung Rachman, S.T, M.Kom
- b. NIDN : 0019057604

Lama Penelitian : 155 hari kalender

Pembiayaan : Rp. 5.000.000,-

Surakarta, 1 Nopember 2014

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Peneliti,

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP. 19670305 199803 2 001

Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
NIP: 19810620 200604 1 004

Menyetujui
Ketua LPPMPP

Dr. R.M. Pramutomo, M.Hum
NIP: 19681012 199502 1 001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK	v
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian.....	2
D. Target Penelitian	2
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	3
A. Globalisasi.....	3
B. Identitas Bangsa.....	4
C. Keris	5
D. Bumper Iklan.....	7
E. Animasi.....	9
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN.....	11
A. Tahap Studi Pendahuluan.....	11
B. Tahap Perencanaan.....	12
C. Tahap Pembangunan	17
1. Desain.....	17
2. Pemrograman	20
D. Tahap Uji Coba	22
E. Tahap Diseminasi dan Implementasi.....	23

BAB 4. HASIL DAN ANALISIS	24
A. Karya Animasi Bumper.....	25
B. Penjelasan Karya.....	28
1. Konsep	29
2. Alur	29
3. Gambar latar belakang	30
4. Pergerakan setiap frame	30
5. Musik	31
6. Teks dan gambar	31
 BAB 5. PENUTUP	
A. Kesimpulan	32
B. Saran	33
 DAFTAR PUSTAKA	34

ABSTRAK

Bangsa Indonesia patut bersyukur memiliki peninggalan budaya adiluhung dan wajib melestarikan keris sebagai kekayaan budaya. Bahkan UNESCO telah memberikan sertifikat kepada pemerintah RI yang mengakui Keris, Wayang dan Batik sebagai budaya bangsa Indonesia. Meskipun demikian generasi muda di Indonesia dirasa masih kurang peduli terhadap keris. Mereka masih dominan menyukai kebudayaan luar karena secara kasat mata memang tampil lebih menarik. Salah satu upaya untuk menarik kembali minat generasi muda terhadap keris adalah dengan cara mempengaruhi mereka melalui media yang sudah jelas mereka sukai yaitu animasi.

Laporan pada penelitian ini berupa kajian terhadap keris yang diolah menjadi sebuah materi untuk mendapatkan bentuk rancangan animasi bumper. Animasi bumper merupakan bagian dari animasi iklan yang ditempatkan pada awal atau akhir dari spot iklan utama.

Metode yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development*. Dengan metode tersebut, peneliti melakukan serangkaian langkah yaitu tahap studi pendahuluan (studi literatur dan studi lapangan), perencanaan (menulis *story board*, mengorganisasikan materi, perencanaan audio, *editing*, hingga *proofreading*), pembangunan (membangun animasi bumper), uji coba dan evaluasi, dan yang terakhir adalah diseminasi dan implementasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keris merupakan sebuah karya budaya masyarakat Indonesia yang sudah diakui dunia. Bangsa Indonesia patut bersyukur memiliki peninggalan budaya adiluhung dan wajib melestarikan keris sebagai kekayaan budaya. Bahkan UNESCO (*United Nations Education Scientific and Cultural Organization*), sebuah organisasi tertinggi dunia di bawah naungan PBB yang membidangi pendidikan dan kebudayaan, telah memberikan sertifikat kepada pemerintah RI. Sertifikat itu memberikan pengakuan terhadap Keris, Wayang dan Batik sebagai budaya bangsa Indonesia yang termuat dalam daftar *The Representative List of Then Intangible Culture Heritage Humanity*.

Menginjak era industri kreatif, pemerintah semakin giat menggunakan warisan budaya termasuk keris sebagai identitas Indonesia. Langkah yang dilakukan beragam, mulai dari membuka pendidikan tentang keris setingkat perguruan tinggi, hingga memberi stimulan terhadap para pelaku industri kreatif yang bergerak di bidang ini. Bak gayung bersambut komunitas-komunitas pecinta keris juga mulai bermunculan. Rata-rata anggota komunitas tersebut merupakan loyalis dan kolektor sejak dulu. Para Empu pembuat keris juga banyak kebanjiran order, tidak hanya keris, namun juga sebagai narasumber seminar atau workshop.

Namun meskipun demikian, orang-orang yang terlibat di bidang keris masih saja didominasi oleh generasi tua. Penyebabnya beragam, namun ada yang terlihat jelas yaitu karena budaya yang berkembang di Indonesia juga didominasi oleh budaya impor. Ada *demand* ada *supply*, budaya impor ada karena memang disukai oleh masyarakat Indonesia, terutama generasi anak-anak dan generasi muda.

Identitas asing ternyata masih akrab di negeri ini misalnya kartun Jepang atau film Amerika. Hal ini terjadi karena secara kasat mata kemasan karya asing lebih bagus. Kebudayaan mereka digarap dengan teknologi tinggi dan penetrasi mereka terus menerus tak kenal lelah menyeruak masuk ke Indonesia, dan hal ini diperparah dengan dominasi masyarakat yang memang masih konsumtif.

Untuk memikat generasi muda, maka sudah seharusnya keris sebagai warisan leluhur terus menerus dipromosikan kepada mereka. Namun sekedar mempromosikan tentu saja tidak cukup. Promosi keris terhadap generasi muda harus dikemas dengan teknologi. Pelibatan teknologi diharapkan tidak hanya membuat generasi muda menjadi suka, tetapi juga diharapkan mereka menjadi ikut terlibat produktif dan kreatif membuat aksi-aksi yang serupa.

B. Rumusan Masalah

Salah satu penggunaan teknologi yang disukai generasi muda dalam usaha mempromosikan keris adalah menggunakan media animasi. Namun selama ini yang ada baru sebatas penggunaan teknologi video, belum terlihat elemen-elemen fiksi dalam media promosi tersebut. Sehingga pertanyaan penelitian ini adalah seberapa jauh nilai estetika penggabungan materi keris dengan animasi bumper?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah mendapatkan bentuk rancangan animasi bumper iklan tentang keris nusantara.

D. Target Penelitian

Target pada penelitian ini adalah menghasilkan animasi bumper iklan tentang keris nusantara.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Globalisasi

Proses globalisasi bukanlah suatu proses yang baru mulai akhir-akhir ini, yang disebabkan oleh lonjakan perkembangan sistem komunikasi, tapi sejak masa lalu setiap masyarakat di muka bumi ini merupakan suatu “masyarakat global” (Sahlins, 1994). Globalisasi merupakan fenomena yang berwajah majemuk, istilah globalisasi sering diidentikkan dengan internasionalisasi, liberalisasi, universalisasi, *westernisasi*, *de-teritorialisasi*. Perubahan dan ketakterbatasan wilayah geografis yang disebabkan oleh teknologi membuat ruang sosial menjadi semakin luas dan tanpa sekat. Secara umum globalisasi dapat diartikan sebagai suatu perubahan dalam bentuk semakin bertambahnya keterkaitan antara masyarakat dan faktor-faktor yang terjadi akibat transkulturasasi dan perkembangan teknologi modern.

Globalisasi berdampak pada peningkatan keterkaitan antara seseorang dengan lainnya, satu bangsa dan bangsa lainnya sehingga menggiring dunia ke arah pembetukan satu wilayah. Hal serupa terjadi tidak hanya di bidang informasi, dan ekonomi, namun meluas sampai pada tataran sosial-politik suatu bangsa. Hal ini menyebabkan identitas dari setiap negara akan mengalami perubahan yang mengarah pada satu kesatuan identitas sebagai konsekuensi logis dari hadirnya globalisasi. Identitas nasional berhadapan dengan identitas internasional pada akhirnya akan menjadi sebuah kontradiksi tersendiri. Apakah hadirnya globalisasi sebagai kondisi yang menghapus batas antar negara juga menghapus identitas bangsa untuk menciptakan sebuah identitas internasional.

B. Identitas Bangsa

Globalisasi merupakan kondisi yang tidak bisa dihindari. Artinya bangsa ini harus ikut menanggung konsekuensi yang ditimbulkan dari globalisasi, bertukar banyak hal termasuk kebudayaan, informasi, dan unsur-unsur pembentuk identitas nasional lainnya. Sehingga bangsa ini harus menerima pengaruh-pengaruh negara lain yang lambat laun mempengaruhi identitas bangsa. Meskipun demikian, kekuasaan atas sejauh mana penerimaan terhadap globalisasi dapat terjadi sepenuhnya ada di tangan negara itu sendiri. Sejauh mana sebuah negara menghendaki batas-batasnya diintervensi oleh kehadiran globalisasi, negara tersebut memiliki kekuasaan untuk menentukan identitas negaranya sendiri dan menentukan sejauh mana identitasnya dapat terus dijaga. Negara memiliki kemampuan untuk menyetujui hubungan dengan negara lain berdasar pada nilai-nilai identitas yang dimilikinya.

Identitas bukan hanya bisa menjadi sumber lahirnya kebanggaan dan kebahagiaan, melainkan pula sumber tumbuhnya kekuatan dan kepercayaan diri. Oleh karena itu identitas dari sebuah negara merupakan hal yang penting demi terlaksananya kepercayaan diri dan kekuatan dari negara itu sendiri. H.A.R. Tilaar (2007) dalam bukunya berjudul “Mengindonesia Etnisitas dan Identitas Bangsa”, menguraikan hubungan antara identitas individu, identitas etnis terbentuk menjadi identitas bangsa.

Setidaknya terdapat empat konsep yang dapat berkembang:

1. Identitas berarti identik dengan yang lain. Mengarah pada adanya kesamaan antara individu dengan individu lainnya.
2. Identitas berarti menjadi diri sendiri, dilahirkan sebagai suatu individu yang memiliki jiwa sendiri yang terhubung dengan proses kemerdekaan.
3. Identitas berarti menjadi identik dengan suatu ide. Ide yang melepaskan kekuasaan individu, dan ide dalam konteks ini adalah suatu yang *transendental*.

4. Identitas berarti individu yang realistis yang hidup bersama individu lainnya. Identitas dalam pengertian ini lebih dari hanya menjadi diri sendiri yang tidak terlepas dari lingkungan budaya maupun lingkungan alamiah.

Pandangan ini mengkonsepkan identitas hubungannya dengan identitas individu sebagai ciri dasar identitas setiap manusia berhubungan dengan identitas individu lainnya yang membentuk identitas etnis menjadi identitas bangsa. Menunjukkan bahwa hirarki identitas dapat dirunut dari sifatnya sangat sederhana hingga menjadi cukup kompleks. Dimulai dari identitas individu berkembang menjadi identitas etnis dan lebih besar lagi menjadi identitas nasional atau bangsa.

Unsur-Unsur Pembentuk Identitas Bangsa

1. Sejarah, perjalanan bangsa Indonesia menjadi sebuah bangsa.
2. Suku Bangsa, golongan khusus yang bersikap askriptif (ada sejak lahir), yang sama corak, bahasa, dan kebudayaannya.
3. Agama.
4. Kebudayaan.
5. Bahasa, sebagai sistem perlambang yang secara arbiter dibentuk atas unsur-unsur bunyi ucapan manusia dan yang digunakan sebagai sarana berinteraksi antar manusia.

C. Keris

Keris adalah senjata tikam dengan kriteria tertentu. Menurut Bambang Harsrinuksmo (2004) dalam Ensiklopedi keris menjelaskan bahwa kriteria tersebut adalah:

1. Keris harus terdiri dari dua bagian utama, yaitu bagian bilah atau mata keris (termasuk pesil) dan bagian ganja. Bagian bilah dan pesi melambangkan lingga, dan bagian ganja melambangkan yoni. Dalam

falsafah Hindu, persatuan antara lingga dan yoni adalah simbol kesuburan, keabadian dan kekuatan.

2. Bilah keris harus membuat sudut tertentu terhadap ganja, tidak tegak lurus. Kedudukan bilah keris yang miring atau condong sebagai lambang sifat yang terpuji, tidak melihat apa kedudukan dan pangkatnya, setiap orang harus senantiasa tunduk dan hormat bukan saja kepada Sang Pencipta, tetapi juga sesamanya.
3. Ukuran panjang bilah keris lazimnya adalah antara 33 cm sampai 38 cm. Namun, bilah keris di luar Jawa mencapai 58 cm, bahkan panjang keris buatan Filipina Selatan ada yang mencapai 64 cm. Mengenai senjata tikam menyerupai keris yang panjangnya di bawah ukuran yang lazim, menurut banyak ahli belum dapat dikategorikan sebagai keris, tetapi keris-kerisan.
4. Keris yang baik harus dibuat dan ditempa dari tiga macam logam, yaitu besi, baja dan bahan pamor. Keris-keris tua atau lebih tepatnya keris prototipe, misalnya keris Buda, tidak menggunakan pamor (Harsrinuksmo, 2004).

Pada masa lalu keris berfungsi sebagai senjata dalam duel / peperangan, sekaligus sebagai benda pelengkap sesajian. Pada masa kini, kalangan perkerisan khususnya dari Jawa selalu melihat keris sebagai tosan aji atau "benda keras (logam) yang luhur", bukan sebagai senjata. Keris adalah dhuwung, bersama-sama dengan tombak; keduanya dianggap sebagai benda "pegangan" (*ageman*) yang diambil daya keutamaannya dengan mengambil bentuk senjata tikam pada masa lalu. Di nusantara, keris lazim dipakai oleh orang di Riau, Bugis, Jawa dan Bali sebagai pelengkap busana mereka (Al-Mudra, 2004). Keris juga memiliki sejumlah simbol budaya sehingga menjadi benda koleksi yang dinilai dari segi estetikanya



Gambar 1. Keris

D. Bumper Iklan

Iklan adalah pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media (Kasali, 1995). Menurut Etika Pariwara Indonesia (EPI), iklan merupakan pesan komunikasi pemasaran atau komunikasi publik tentang sesuatu produk yang disampaikan melalui sesuatu media, dibiayai oleh pemrakarsa yang dikenal, serta ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat (Etika Pariwara Indonesia, 2007).

Untuk membuat iklan yang berhasil, maka iklan harus dibangun berdasarkan tujuan iklan itu sendiri. Renald Kasali (1995) menjabarkan tujuan suatu iklan yang dibangun atas empat komponen sebagai berikut.

1. Aspek perilaku, yakni tindakan-tindakan yang diharapkan pada calon pembeli seperti: pembelian percobaan, mengunjungi toko, mengambil percontoh, atau meminta info lebih lanjut.

2. Sikap yang diharapkan. Hal ini menyangkut sikap atau keistimewaan produk.
3. Kesadaran. Dalam pengembangan produk-produk baru di pasaran, merebut calon pembeli adalah tugas utama periklanan.
4. Positioning, membentuk citra agar bisa diterima secara homogen.

Salah satu media yang banyak digunakan untuk iklan adalah televisi. Menurut Kotler (2008) televisi diakui sebagai media iklan paling berpengaruh dan menjangkau spektrum konsumen. Burhan Bungin (2008) menyatakan bahwa iklan televisi dibangun dari kekuatan visualisasi obyek dan kekuatan audio. Simbol-simbol yang divisualisasi lebih menonjol bila dibandingkan dengan simbol-simbol verbal. Oleh karena itu Burhan juga menyatakan bahwa iklan televisi merupakan salah satu iklan lini atas (*above the line*). Umumnya iklan televisi terdiri atas: iklan sponsorship, iklan layanan masyarakat, iklan spot, promo ad, dan iklan politik.

Eskarina Andwika (2009) melalui penelitiannya menjelaskan bahwa pada media televisi, posisi penempatan iklan ini dibagi menjadi 3, yaitu *Bumper In (First Position)*, *Bumper Out (Last Position)* dan *Loose Spot TVC (Middle Position)*. Agar iklan-iklan yang ditayangkan dapat menyerpa audiens, maka dibutuhkan beberapa strategi periklanan, salah satunya dengan memanfaatkan posisi penempatan iklan. Posisi *Bumper In* dan posisi *Bumper Out* mempengaruhi kesadaran merek pada khalayak sebesar 83,75%. Posisi *Loose Spot TVC* mempengaruhi kesadaran merek pada khalayak sebesar 75,09%.

Tampak pada hasil penelitian tersebut bumper iklan memegang peranan penting karena tingkat pengaruhnya yang mencapai 83,75%. Dan perkembangan bumper atau kadang disebut sebagai *motion design* ternyata sangatlah pesat diimbangi dengan pesatnya teknologi yang mendukung baik perangkat lunak maupun perangkat kerasnya. Jika banyak menonton televisi

atau menonton film maka akan terlihat bahwa visual efek di media ini semakin berkembang.

Secara tehnik saat seseorang menggunakan aplikasi *motion graphic design*, aplikasinya berorientasi pada obyek. Dan medianya berupa *still images* dengan format *pixel* atau *vector*, data video dan audio. Di dalam aplikasinya dapat membuat sebuah komposisi yang di dalamnya terdapat *timeline*, resolusi, hitungan jumlah frame per detik dan ukuran. Saat membuat komposisi, bisa dimasukan satu atau lebih media, yang lalu muncul di dalam *composition window* dan juga di *timeline*.

Di dalam tiap media yang bisa disusun masing-masing sebagai layer terdapat properti pengaturan untuk memanipulasi, seperti posisi (x, y dan terkadang z), putaran, ukuran, *opacity* dan lainnya. Layer-layer dapat digabungkan satu sama lain dalam komposisi. Setiap perubahan atau manipulasi yang dilakukan dapat dibuat *keyframe* untuk menentukan nilai dari tiap waktu yang ditentukan untuk dimanipulasi. Ini berlaku untuk program komposisi maupun animasi.

E. Animasi

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (Ibis, 2001). Secara harfiah animasi artinya menghidupkan gambar. Animasi terdiri dari animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Animasi dua dimensi tidak mengandung muatan volume didalamnya. Animasi banyak digunakan untuk keperluan film, iklan, game, atau web.

Animasi digunakan untuk berbagai keperluan, antara lain:

1. Animasi Forensik: biasanya digunakan pada program acara berita di televisi untuk menerangkan tentang sebuah kejadian, misalnya kecelakaan.
2. Animasi untuk Arsitektur: biasanya digunakan untuk mendahului pembangunan misalnya gedung. Arsitek menggunakan animasi ini untuk

menjelaskan bahwa rancangan bangunan nantinya jadinya akan seperti pada animasi.

3. Animasi untuk pendidikan: digunakan untuk menjelaskan fenomena sesuatu yang tidak bisa dilihat secara langsung dan akan diperlihatkan pada pembelajar. Misalnya animasi yang menjelaskan tentang sendi pada tubuh manusia, atau tentang proses terjadinya siklus iklim.
4. Animasi untuk hiburan dan komersial: berupa film, game, iklan, atau semacamnya yang biasanya bertujuan untuk menghibur audien, dan biasanya bertujuan untuk komersial.

Animasi dapat dibuat menjadi bumper dengan bentuk intro video. Pada animasi ini setiap obyek bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam, setiap obyek animasi disebut *sprite*. *Sprite* adalah gambar grafis tunggal yang terafiliasi dengan adegan sehingga terlihat menjadi bagian dari adegan tersebut. Teknik obyek *sprite* populer digunakan untuk membuat adegan kompleks dan panjang.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*. Menurut Borg and Gall (1989), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Dengan pengertian tersebut maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, yang mana pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu produk pendidikan yang baru.

Menurut Borg and Gall (1983) serangkaian langkah penelitian dan pengembangan itu adalah

research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation.

Serangkaian langkah ini dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pembangunan, uji coba, diseminasi dan implementasi.

A. Tahap Studi Pendahuluan (*research and information collecting*)

Tema pada animasi bumper ini adalah keris nusantara. Dalam tahap studi pendahuluan, maka hal yang dilakukan adalah menentukan konsep mengiklankan keris nusantara menggunakan animasi. Penentuan konsep untuk animasi bumper serupa dengan konsep untuk membuat iklan layanan masyarakat mengingat sifat dan materi yang juga serupa.

Keris merupakan kekayaan budaya Bangsa Indonesia warisan leluhur sehingga bersifat tradisional. Jaman dahulu keris memiliki fungsi sebagai senjata atau lambang kewibawaan, sedangkan saat ini keris lebih berfungsi

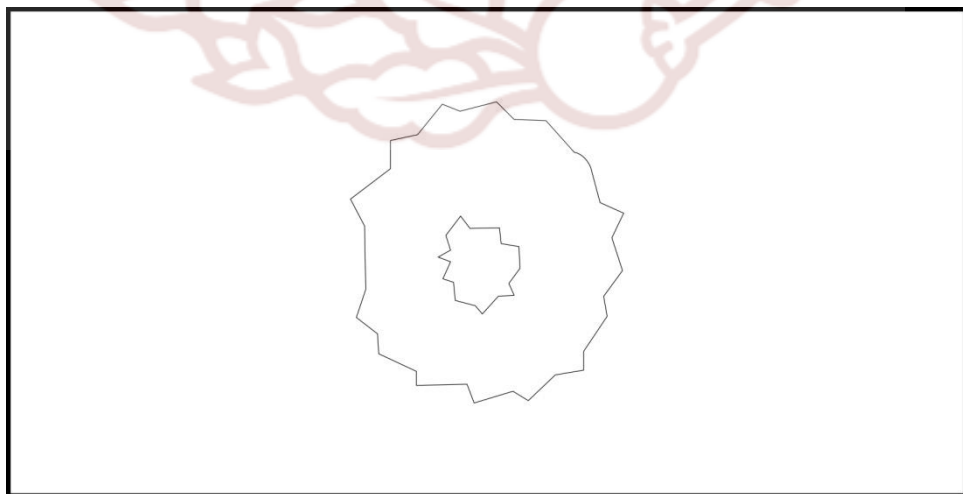
sebagai identitas budaya tradisional. Oleh karena itu konsep animasi bumper keris nusantara lebih menekankan pada sifat keris sebagai identitas budaya atau karakter lokal. Untuk mempertegas identitas tradisional maka alur bumper dirancang dengan visualisasi tentang teknologi tinggi atau perkembangan dunia saat ini termasuk globalisasi yang kehilangan arah dan tidak memiliki identitas atau karakter. Visualisasi globalisasi dan era teknologi tinggi pada alur bumper selanjutnya akan ditutup dengan kemunculan keris nusantara sebagai identitas kelokalan.

Sesudah konsep alur animasi bumper terbentuk, selanjutnya tahapan studi pendahuluan dilakukan dengan mengumpulkan informasi terkait visual animasi yang mampu menggambarkan tentang globalisasi atau teknologi tinggi.

B. Tahap Perencanaan

Setelah membuat konsep alur animasi bumper dan mengumpulkan informasi termasuk data untuk memvisualisasikannya, maka tahapan selanjutnya adalah perencanaan dengan membuat *storyboard*.

Alur bumper dimulai dengan visualisasi *big bang* yang menggambarkan tentang awal dimulainya peradaban dunia.



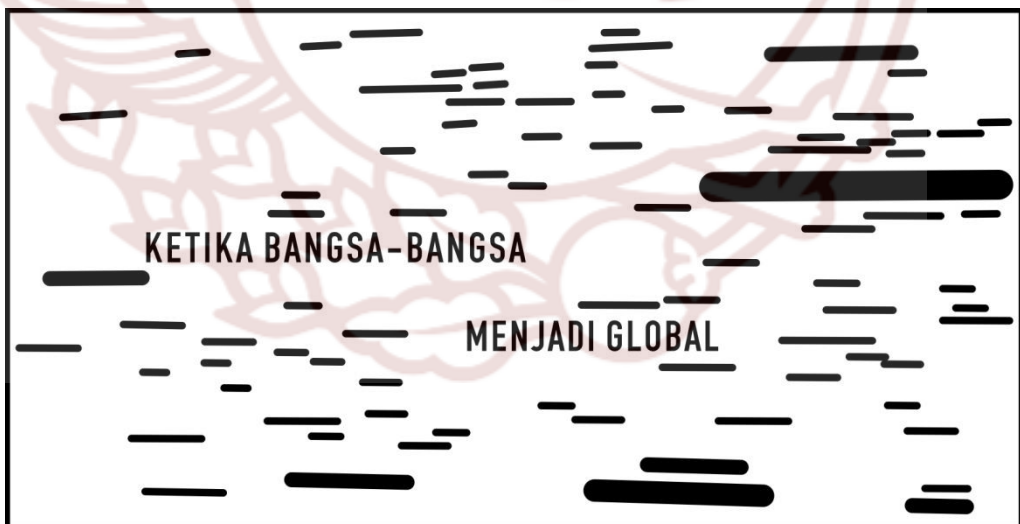
Gambar 2. *Big bang*

Visual *big bang* dilengkapi dengan serpihan-serpihan di angkasa sebagai pemanis estetika.



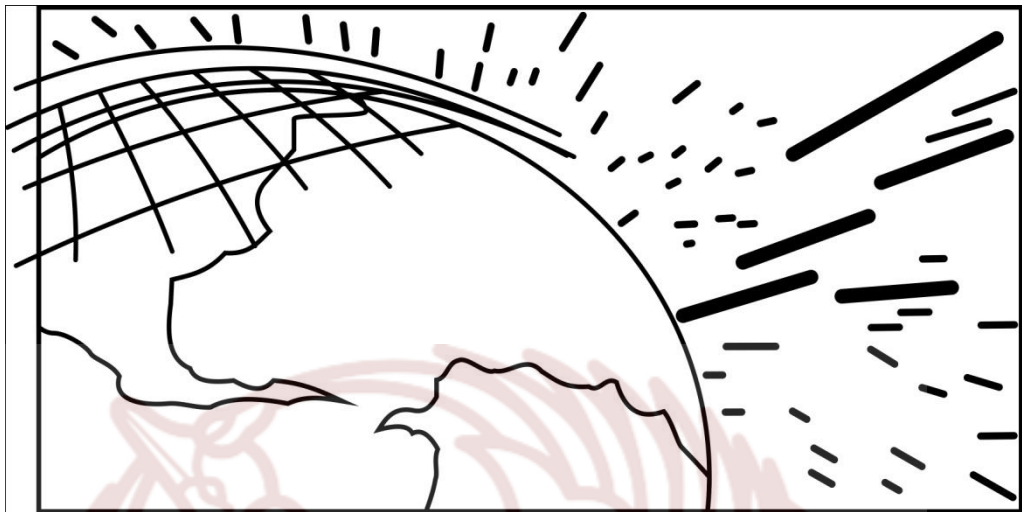
Gambar 3. Pecahan *big bang*

Selama visualisasi serpihan-serpihan tersebut diselingi dengan tulisan “ketika bangsa-bangsa menjadi global” untuk menjelaskan tentang keadaan globalisasi dunia saat ini.



Gambar 4. Tulisan pada pecahan *big bang*

Lalu muncul bumi berputar (dunia) yang menyongsong tulisan untuk menegaskan globalisasi tersebut.



Gambar 5. Bumi berputar

Visualisasi animasi bumper dilanjutkan dengan keadaan dunia saat ini yang telah mengalami kemajuan sangat pesat ditandai dengan gedung bertingkat yang ada dimana-mana.



Gambar 6. Gedung-gedung

Tulisan “diperlukan sebuah identitas sebagai bangsa” menegaskan tentang kemajuan jaman dan globalisasi yang terjadi membuat bangsa menjadi kehilangan jati diri.



Gambar 7. Tulisan pada gedung-gedung

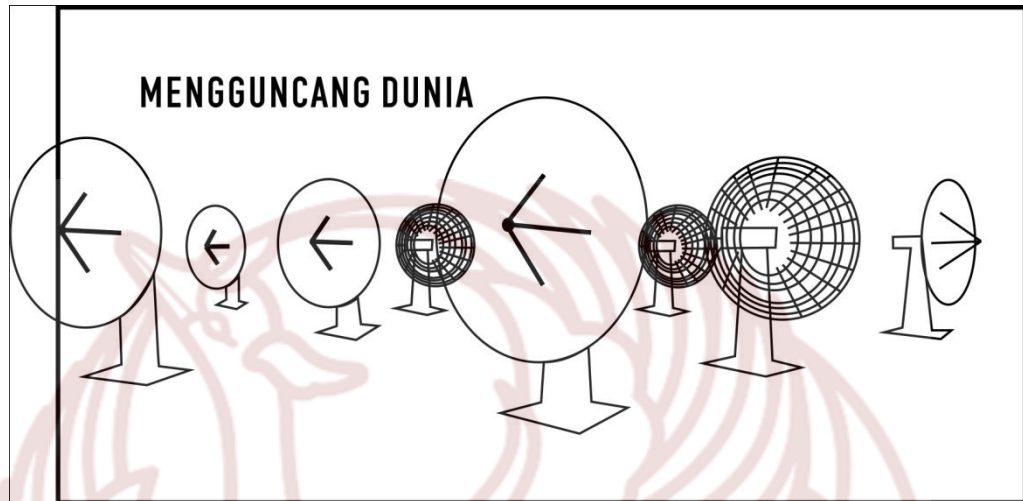
Berikutnya adalah tampilan tentang parabola sebagai analogi kemajuan jaman di bidang informasi sebagai media globalisasi. Tampilan pada adegan ini dilanjutkan dengan tulisan “identitas yang mampu menyeruak ke pentas global” untuk menjelaskan perlunya sebuah bangsa memperkenalkan diri ke negara-negara lain melalui identitas atau ciri khas yang dimiliki oleh bangsa tersebut.



Gambar 8. Infrastruktur telekomunikasi

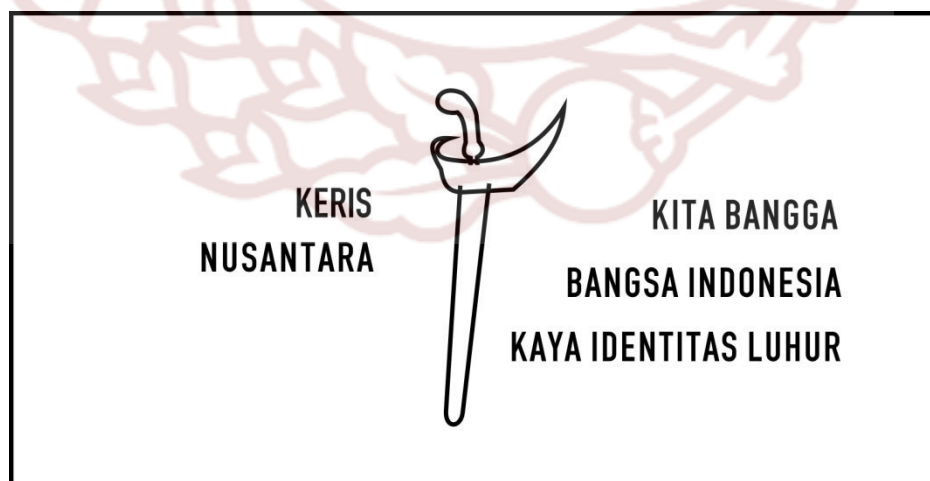
Tampilan satu parabola diikuti dengan banyak parabola yang menegaskan bahwa semua negara melakukan hal yang sama. Oleh karena itu, untuk

memenangkan persaingan di pasar globalisasi, maka sebuah bangsa harus kreatif dan bangga terhadap identitas atau kelokalan yang dimiliki oleh bangsa tersebut.



Gambar 9. Infrastruktur telekomunikasi dan informasi menguasai dunia

Bumper ditutup dengan visualisasi keris nusantara yang ditegaskan dengan tulisan “keris nusantara” dan ”kita bangga bangsa Indonesia kaya identitas luhur” untuk mempromosikan bahwa Bangsa Indonesia seharusnya bangga terhadap kekayaan budayanya sendiri, dan lebih jauh bisa mempromosikan ke pentas global.



Gambar 10. Keris nusantara sebagai penutup bumper

C. Tahap Pembangunan (*develop preliminary form of product*)

Pembangunan animasi bumper dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Flash. Flash merupakan program aplikasi dari Adobe yang digunakan untuk membuat animasi dua dimensi. Ia memiliki keunggulan yaitu mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain.



Gambar 11. Adobe Flash Professional

1. Desain

Pembangunan bagian desain dimulai dengan menentukan ukuran frame dan jumlah frame tiap detiknya. Ukuran frame ditentukan sebesar 440 x 240 piksel dimaksudkan agar animasi bumper mudah ditayangkan dengan berbagai perangkat pemutar dan berbagai ukuran layar. Sedangkan kecepatan frame setiap detiknya ditentukan sebesar 31 fps (*frame per second*) agar animasi memiliki visual yang tajam dan detil pergerakannya sehingga nyaman dilihat oleh mata manusia.

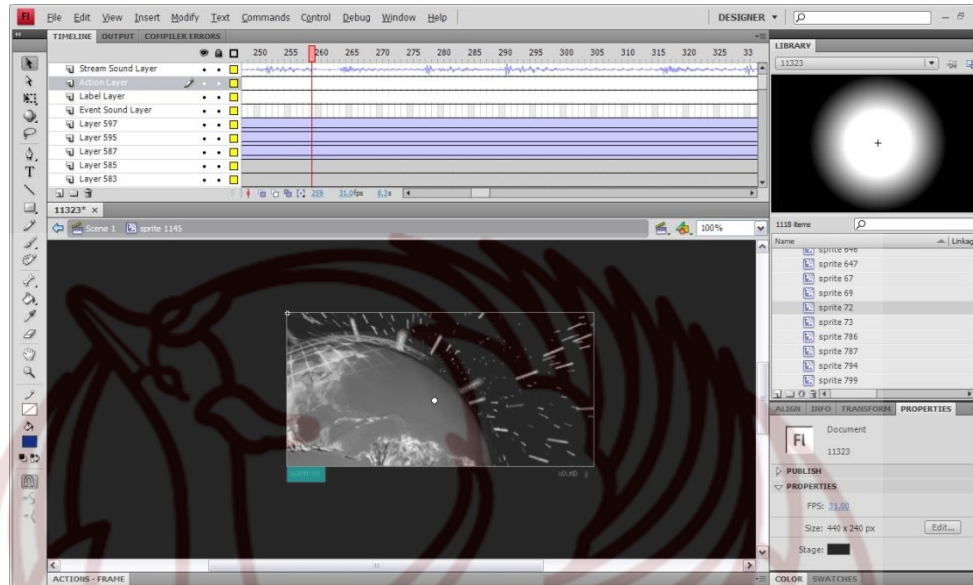
Setelah menentukan ukuran frame, langkah selanjutnya adalah memasukkan materi-materi yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk selanjutnya ditata agar sesuai dengan *storyboard*. Setiap rencana pada *storyboard* dijabarkan ke dalam adegan yang dikembangkan visualisasinya menjadi beberapa rangkaian waktu. Pada tahap ini suara musik juga dipersiapkan dengan mengunduh musik berlisensi bebas.

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam membangun animasi bumper ini yaitu teknik *frame by frame*, *shape tweening*, dan *motion tweening*. Namun dominasi penggunaan pada penelitian ini adalah teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* merupakan teknik merangkai urutan gambar yang diletakkan pada sejumlah frame. Gambar-gambar yang diletakkan secara berurutan tersebut adalah materi yang telah dipersiapkan sebelumnya sesuai dengan *storyboard*.

Teknik lain yang digunakan adalah *shape tweening*. Teknik *shape tweening* digunakan untuk menganimasi obyek *shape* (kurva). Beberapa materi adegan tidak menggunakan gambar namun kurva yang harus dibuat sebelumnya. Kurva yang dibuat ini merupakan materi pendukung dari gambar-gambar utama. Fungsinya untuk membuat bumper menjadi lebih menarik (pemanis). Kurva dibuat pada frame awal, selanjutnya pada frame akhir dibuat bentuk kurva yang berbeda, dan untuk membuat animasi, maka diantara frame tersebut dimasukkan fitur *tweening*.

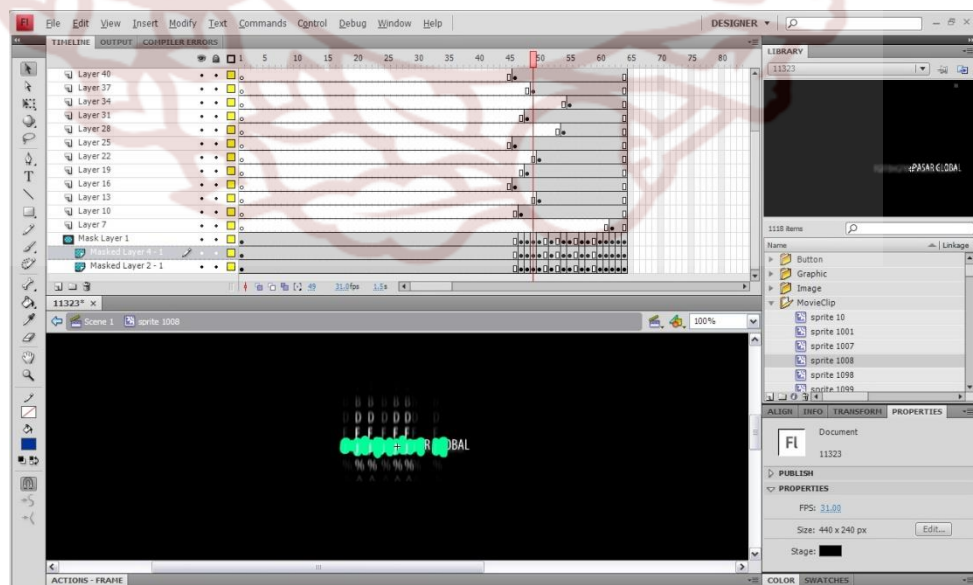
Teknik *tweening* tipe *motion*, atau *motion tweening*, digunakan untuk menganimasi obyek-obyek, seperti teks, group obyek, dan *symbol*. Beberapa obyek digunakan secara berulang, misalnya pecahan benda angkasa (*Big bang*). Perulangan obyek ini dianimasikan dengan pergerakan yang berbeda-beda. Sama seperti *shape tweening*, pergerakan tersebut dilakukan dengan menempatkan obyek di frame awal dan obyek

dengan bentuk dan tempat berbeda di frame akhir, selanjutnya diantara frame tersebut diberikan *tweening*.



Gambar 12. Desain animasi bumper menggunakan Flash

Selain beberapa teknik di atas, pembangunan animasi bumper juga dilakukan dengan teknik *masking*. Teknik *masking* digunakan untuk menampilkan objek yang berada dalam layer yang ditutupi berdasarkan area yang bersimpangan dengan objek yang berada dalam *layer mask*.



Gambar 13. Penggunaan teknik *masking*

2. Pemrograman

Pembuatan *script* (pemrograman) dilakukan untuk mengorganisasi obyek yang telah dibuat sebelumnya. Organisasi tersebut misalnya sinkronisasi antara musik dan pergerakan. XML (*EXtensible Markup Language*) adalah salah satu struktur informasi data berbasis teks yang melekat (*tagged*) pada sebuah aplikasi. Data jenis XML dapat digunakan hampir pada semua operasi *movie* flash secara dinamis, artinya data XML dapat dikonfigurasi ketika aplikasi dijalankan, bukan ketika dibuat atau diprogram.

Flash memberikan kemampuan untuk menguraikan, memanipulasi, dan mengekstrak informasi dari dokumen XML melalui penggunaan kelas XML yang berasosiasi. Hal ini membuat Flash menjadi platform yang sangat berguna dalam pemrograman dengan XML. Sedangkan kode pemrograman *actionscript* 3 memiliki sistem pengaturan yang mudah dan dapat digunakan pada versi sebelumnya.

Ketika dokumen XML diuraikan, maka uraian tersebut menjadi obyek yang terstruktur. Setiap label akan dikonversi menjadi satu obyek data atau lebih yang disebut *Node* XML yang memiliki properti termasuk didalamnya nama, jenis, teks, dan daftar turunan yang dimilikinya. Turunan *Node* tersebut berhubungan dengan label yang berisi teks yang diisikan.

Jika XML merupakan struktur informasi data, maka perangkat yang digunakan untuk mengimplementasikannya adalah *Actionscript*. *Actionscript* adalah bahasa pemrograman yang digunakan di dalam program flash yang berfungsi untuk memberikan perintah pergerakan atau perubahan bentuk animasi.

Pada animasi bumper, salah satu *script* yang digunakan adalah seperti berikut ini.

```

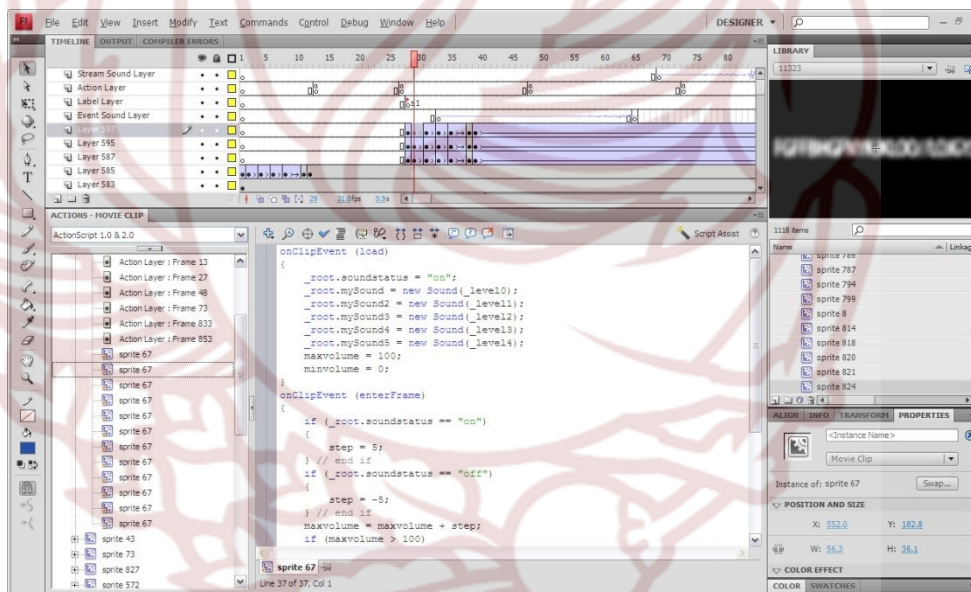
onClipEvent (load)
{
    _root.soundstatus = "on";
    _root.mySound = new Sound(_level0);
    _root.mySound2 = new Sound(_level1);
    _root.mySound3 = new Sound(_level2);
    _root.mySound4 = new Sound(_level3);
    _root.mySound5 = new Sound(_level4);
    maxvolume = 100;
    minvolume = 0;
}
onClipEvent (enterFrame)
{
    if (_root.soundstatus == "on")
    {
        step = 5;
    } // end if
    if (_root.soundstatus == "off")
    {
        step = -5;
    } // end if
    maxvolume = maxvolume + step;
    if (maxvolume > 100)
    {
        maxvolume = 100;
    } // end if
    if (maxvolume < 0)
    {
        maxvolume = 0;
    } // end if
    _root.mySound.setVolume(maxvolume);
    _root.mySound2.setVolume(maxvolume);
    _root.mySound3.setVolume(maxvolume);
    _root.mySound4.setVolume(maxvolume);
    _root.mySound5.setVolume(maxvolume);
}

```

Pemrograman di atas merupakan salah satu paket perintah yang terdapat pada *movieclip* dari sekian banyak paket yang ada. Tampak pada paket tersebut digunakan perintah *onClipEvent (load)*. *onClipEvent* wajib digunakan saat menulis *actionscript* di *movieclip*. *Script* yang ada didalam *onClipEvent* ini akan dijalankan satu kali ketika *keyframe movieclip* ini berada dimainkan. Sesuai dengan *script* di atas, *script* yang dijalankan satu

kali tersebut adalah sinkronisasi suara terhadap adegan yang sedang berjalan. Di *movieclip script* ini ditulis `onClipEvent(load){}` sedangkan di *frame script* ini ditulis `onload=function(){};`

Script berikutnya dari paket di atas adalah `onClipEvent (enterFrame)`. *Script* yang ada didalam `onClipEvent` ini akan dijalankan secara terus menerus ketika ketika *keyframe movieclip* ini berada dimainkan. Sama seperti `onClipEvent(load)`, *script* yang dijalankan adalah sinkronisasi suara terhadap adegan yang sedang berjalan. Di *movieclip script* ini ditulis `onClipEvent(EnterFrame){}` sedangkan di *frame script* ini ditulis `onEnterFrame=function(){};`



Gambar 14. Pemrograman pada animasi bumper

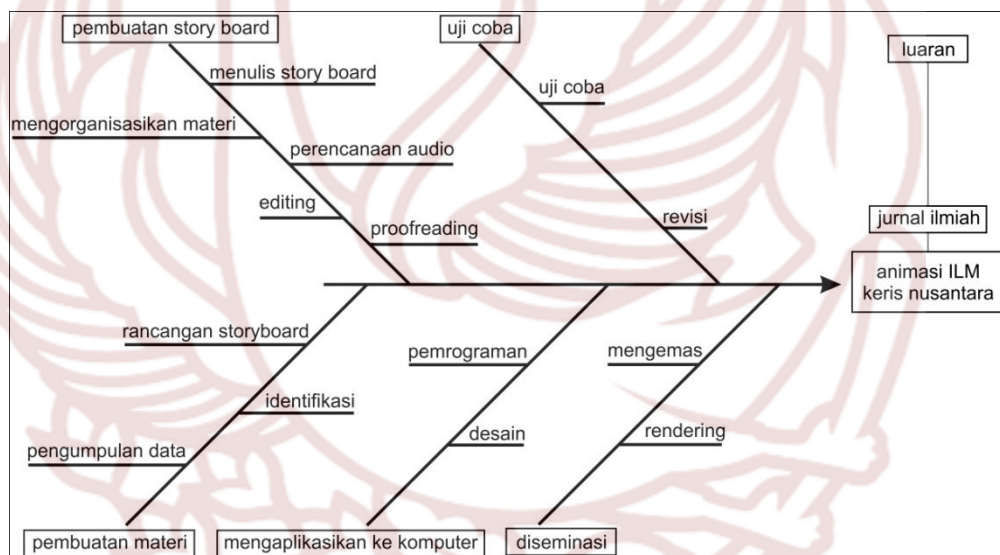
D. Tahap Uji Coba

Tahap ini mengandung tahap-tahap *preliminary field testing*, *main product revision*, *main field testing*, dan *product revision*. Tahap uji coba memiliki kegiatan baik uji coba terbatas (*preliminary field test*) yaitu menguji hasil karya dengan format terbatas, maupun uji coba lebih luas (*main field test*), yaitu menguji dengan format ekstensi media yang lebih luas. Kegiatan uji

coba ini dilakukan secara siklis (merancang, implementasi, evaluasi, dan penyempurnaan) sampai ditemukan animasi bumper yang matang.

E. Tahap Diseminasi dan Implementasi

Setelah semua rangkaian tahapan dijalani, hasil jadi animasi bumper adalah berupa file video yang disiapkan untuk dapat diputar diberbagai pemutar. Hal ini bertujuan agar video tersebut dapat digandakan melalui media misalnya CD (*Compact Disc*) atau USB *Flashdisk*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah memproduksi video tersebut dan mengemas ke dalam CD sehingga bisa tersebar secara offline.



Gambar 15. *Fishbone* pembuatan animasi bumper

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS

Bentuk secara totalitas adalah struktur unsur yang berada pada organisasi susunan unsur atau komponen sebagai satu kesatuan (*unity*) yang disebut wujud, atau bentuk (*form*). Hal ini merupakan kenyataan visual yang tampak konkrit pada suatu karya seni. Tak ada satupun karya seni yang tanpa wujud atau rupa, presentasi animasi juga merupakan totalitas dari struktur notasi dengan ideom-ideomnya sendiri membentuk wujud atau rupa. Jadi dapat disimpulkan bahwa bentuk, rupa, atau wujud sebuah karya seni adalah totalitasnya, bukan bagian perbagiannya. Sehingga dapat dipahami bahwa strukturnya adalah unsur-unsur pendukungnya.

Dalam studi penciptaan animasi bumper ini penulis mencoba merevitalisasi dan menginterpretasi bentuk promosi tentang keris ke dalam karya multimedia dan animasi yang ditarik dalam konteks kekinian. Karena menurut penulis, dalam keris sendiri terkandung nilai-nilai kearifan lokal. Nilai kearifan tersebut menjadi penting ketika pengaruh globalisasi telah membentuk kesadaran masyarakat modern lewat gempuran bahasa simbolis budaya asing. Tanpa sadar, perilaku serta tata nilai yang dipegang dalam kehidupan bermasyarakat pun ikut bergeser, termasuk bagaimana memposisikan diri di dalam konstruksi sosial yang ada. Bagaimana memandang dan menilai segala sesuatu dengan ukuran budaya asing, membuat seseorang berkompetisi untuk bangga terhadap hal itu dan beramai-ramai melupakan budaya warisan yang sebenarnya jauh lebih dahsyat untuk segalanya dibanding dengan budaya asing.

Dari realitas di atas penulis akhirnya merasa perlu untuk menumbuhkan kembangkan kesadaran kolektif dengan kembali menemukan akar budaya sendiri. Lewat media multimedia yang dibuat dengan bentuk animasi bumper, diharapkan audien

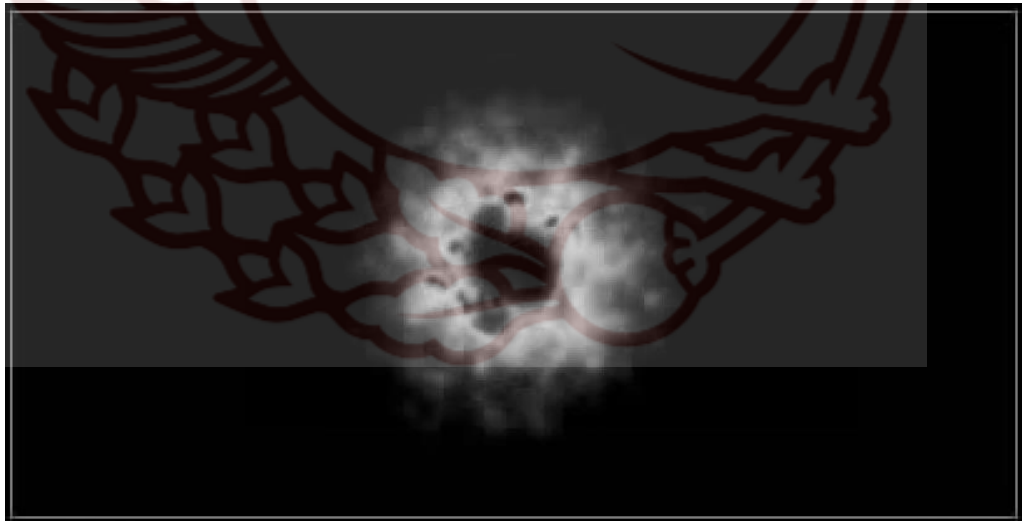
terutama generasi muda yang saat ini yang telah merasa 'asing' agar dapat kembali mencintai akar budaya sendiri.

A. Karya Animasi Bumper

Karya multimedia dibuat dengan *interface* (antarmuka) yang didesain menarik terdiri dari beberapa adegan. Pada karya ini penonton diharapkan ikut tertarik terhadap obyek yang diangkat karena didukung oleh animasi, musik pengiring, gerakan-gerakan tiap adegan sedemikian rupa, hingga penjelasan-penjelasan yang menyertainya.

Karya ini selain dapat dinikmati pada media secara mandiri (*stand alone*), dapat juga dinikmati melalui media jaringan seperti internet maupun intranet. Untuk mengeksploitasi secara mandiri maka digunakan file komputer berekstensi FLV standar video dari Adobe. Program untuk memutar sangat mudah ditemukan bahkan disediakan gratis di media internet.

Berikut adalah gambar beberapa adegan animasi bumper keris Nusantara.



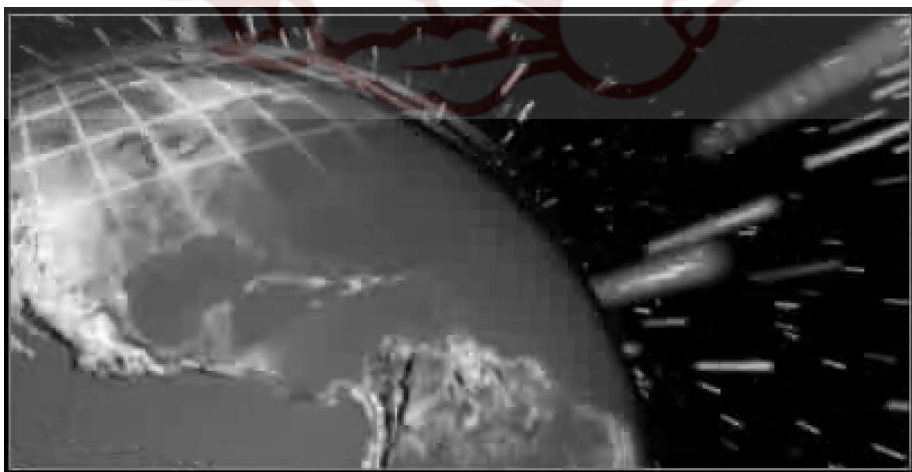
Gambar 16. *Big bang*



Gambar 17. Pecahan *big bang*



Gambar 18. Tulisan pada pecahan *big bang*



Gambar 19. Bumi berputar



Gambar 20. Gedung-gedung



Gambar 21. Tulisan pada gedung-gedung



Gambar 22. Infrastruktur telekomunikasi



Gambar 23. Infrastruktur telekomunikasi dan informasi menguasai dunia



Gambar 24. Keris nusantara sebagai penutup bumper

B. Penjelasan Karya

Karya animasi bumper keris nusantara ini adalah hasil cipta, karsa, dan rasa, yang diharapkan memiliki nilai estetik, artistik, serta sesuai dengan tujuan dalam penciptaannya. Diluar segi edukasi, karya animasi ini diciptakan agar memiliki nilai universal, artinya bisa dinikmati oleh orang lain, boleh diinterpretasi sesuai dengan kapasitas estetik pengamatnya. Animasi bumper keris nusantara sebagai produk estetik, di dalamnya terdapat berbagai

informasi obyektif, karena meskipun digital, multimedia ini memiliki unsur-unsur yang lazim, dapat diamati (dilihat), didengar, dan dirasa. Karya multimedia memanfaatkan beberapa media (gambar, suara, video/animasi), sehingga bisa dilihat warna, bentuk, pergerakan, dan bidangnya, serta bisa dirasakan keberadaannya.

1. Konsep

Animasi bumper keris nusantara menggunakan konsep identitas bangsa di tengah arus globalisasi. Awal pembukaan dengan visualisasi *Big bang* yang dilanjutkan dengan planet bumi yang berputar menceritakan tentang globalisasi yang tengah melanda saat ini. Globalisasi tersebut akibat perkembangan teknologi dan informasi yang juga divisualisasikan pada adegan selanjutnya. Penggambaran-penggambaran globalisasi tersebut kemudian ditutup dengan kebutuhan identitas bangsa yang pada karya ini ditentukan adalah keris nusantara yang divisualisasikan gambar keris di akhir animasi bumper.

2. Alur

Pada animasi ini alur cerita dibuat dengan *bit* yang tinggi sejak awal. Dimulai dengan pergerakan benda-benda angkasa yang berputar cepat dan dilanjutkan dengan pergerakan bumi yang sekilas menampilkan negara Indonesia. Alur berlanjut dengan ditampilkannya bentuk kota-kota di luar negeri yang maju (megapolitan). Maksudnya adalah jika selama ini generasi muda di Indonesia lebih suka dengan budaya asing, merasa bangga, bahkan mengidolakan karakter ciri khas asing yang dibuat dengan teknologi tinggi.

Pada akhir bumper, alur berujung pada ditampilkannya keris dengan beat yang lebih lunak. Perubahan mendadak dari beat tinggi ke rendah bertujuan untuk menyentuh batin penonton, bahwa seharusnya generasi muda merasa malu untuk bangga terhadap budaya asing sementara di

Indonesia sendiri banyak budaya lokal yang penuh makna luhur serta mampu untuk diolah dengan teknologi tinggi. Pencitraan yang diciptakan ini juga diperkuat oleh teks-teks yang menyertainya bahwa saatnya bangsa ini keluar dari krisis identitas. Dari sudut pandang totalitas, animasi ini mengajak penonton untuk bangkit dari keteringgalan dan segera menciptakan karya-karya bermuatan budaya dan karakter ciri khas Indonesia menggunakan teknologi tinggi.

3. Gambar latar belakang

Gambar latar belakang berbeda-beda untuk setiap adegan. Meskipun demikian, gambar-gambar tersebut didominasi oleh gambar benda angkasa, gedung-gedung, dan infrastruktur telekomunikasi. Gambar benda angkasa termasuk planet bumi melambangkan globalisasi karena menggambarkan kesatuan lokasi dalam sebuah planet, sedangkan gambar gedung melambangkan kemajuan jaman saat ini yang sudah sangat pesat, dan gambar infrastruktur telekomunikasi juga melambangkan globalisasi karena menyatukan komunikasi dan informasi di seluruh penjuru dunia.

Tujuan dari berbagai gambar latar belakang adalah untuk memberikan gambaran bahwa globalisasi membuat semua negara menjadi sama, oleh karena itu diperlukan sebuah identitas negara yang menjadi pembeda dengan negara lain, pembeda ini dimaksudkan agar negara dapat memenangkan kompetisi di tingkat lebih lanjut misalnya dalam bidang perdagangan.

4. Pergerakan setiap frame

Tidak hanya pemilihan gambar latar belakang yang mencerminkan globalisasi, pergerakan setiap frame juga diatur cepat. Maksudnya adalah kecepatan arus globalisasi dan kemajuan jaman terjadi secara cepat apalagi mengingat durasi animasi bumper memang pendek, artinya tema animasi dengan pergerakan yang cepat sesuai dengan karakteristik bumper.

Kecepatan juga diatur terhadap transisi untuk masing-masing adegan misalnya proses *big bang* yang kemudian secara cepat dilanjutkan dengan adegan pembangunan ditandai dengan gambar gedung-gedung dan selanjutnya dengan cepat pula ditampilkan gambar infrastruktur komunikasi dan informasi. Pada bagian penutup kecepatan diturunkan untuk memberi perhatian kepada muatan utama animasi bumper yaitu keris nusantara.

5. Musik

Pada animasi bumper keris nusantara ini disertai musik dengan tempo cepat. Sesuai dengan gambar latar belakang yang bergerak cepat, musik dengan tempo cepat mendukung tema animasi yaitu globalisasi. Pengaturan tempo musik juga dilakukan pada bagian akhir ketika gambar keris ditampilkan dengan memperlambatnya untuk memberikan fokus terhadap keris sekaligus sebagai bagian penutup dari animasi bumper.

6. Teks dan gambar

Teks dan gambar pada karya ini adalah hal utama yang disajikan sebagai materi bumper. Penempatan gambar yang diurutkan dan digerakkan secara cepat membuat alur animasi menjadi mudah dibaca dan menyenangkan. Animasi juga dilengkapi dengan teks dengan maksud untuk mempertegas tema yang diusung sekaligus sebagai bagian dari pergerakan materi itu sendiri selain gambar, dan oleh karena itu ukuran huruf dibuat agak besar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan animasi bumper keris nusantara ini menggabungkan dua macam kemampuan, yaitu kemampuan teknik pemrograman dan kemampuan seni. Pemrograman digunakan untuk membuat komponen, mengorganisasi, dan mengendalikan komponen multimedia. Sedangkan kemampuan seni dipakai untuk menentukan gambar, alur, dan pergerakannya. Kedua hal tersebut harus seimbang karena jika salah satu tidak optimal maka animasi bumper menjadi tidak menarik.

Dari pengembangan animasi yang telah dilakukan, konsep bumper dapat dipakai sebagai inti sebuah karya seni digital. Hal ini akan menimbulkan dua manfaat secara langsung, yaitu promosi dan estetika. Multimedia dan animasi merupakan media yang tepat untuk mengangkat ciri khas budaya lokal. Selain menarik, bidang tersebut mampu menyebar dengan cepat karena kemampuannya berintegrasi dengan internet.

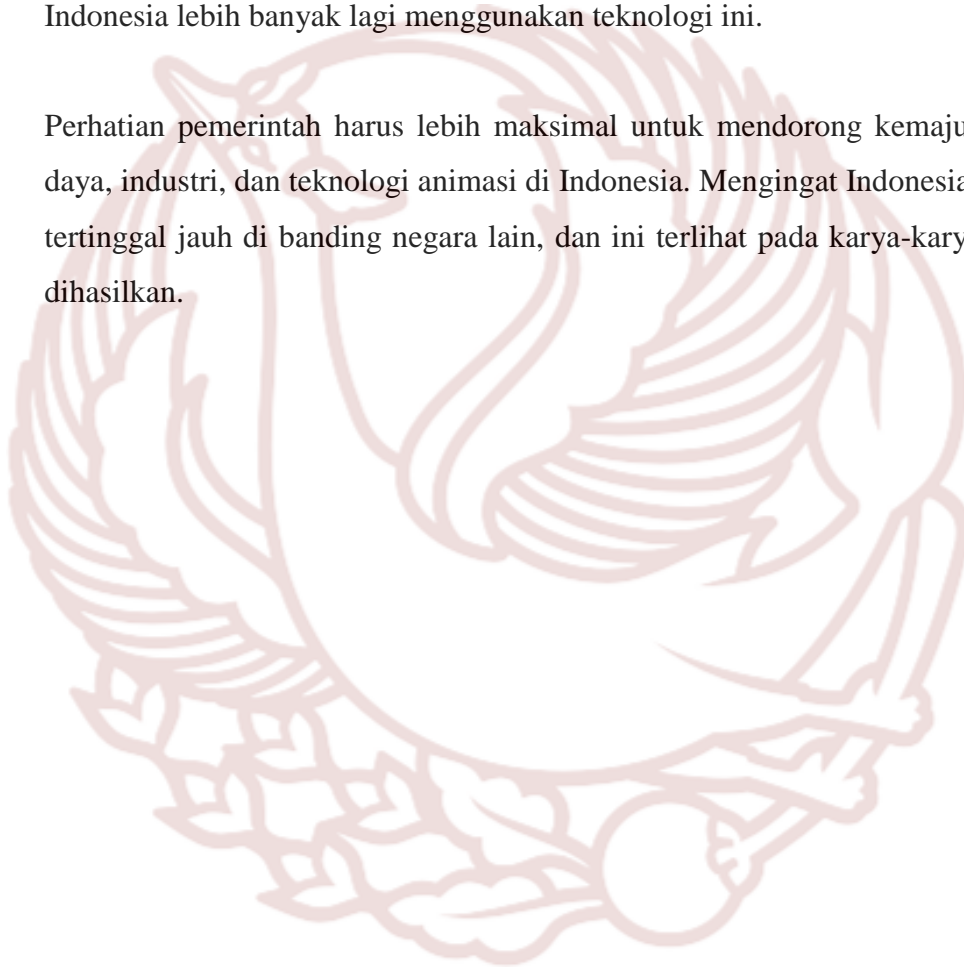
Sumber daya manusia di Indonesia sebenarnya telah mampu untuk membuat karya multimedia dan animasi dengan kualitas estetis yang tidak kalah dengan sumber daya manusia di negara lain. Faktor ketertinggalan lebih cenderung pada teknologi untuk mengolah, dukungan pemerintah, industri, dan budaya mencipta dengan teknologi. Hal tersebut terlihat pada karya-karya animasi terutama dari Amerika dan Jepang. Di Jepang telah berdiri fakultas animasi pada sebuah perguruan tinggi, sementara pendidikan formal animasi di Indonesia masih sebatas mata kuliah yang diikutkan pada jurusan yang sekiranya berkaitan. Selain itu dukungan pemerintah di Indonesia juga belum maksimal, padahal multimedia dan animasi merupakan suatu bidang yang efektif dalam membentuk citra budaya seperti halnya di negara lain.

B. Saran

Animasi pada karya ini masih sebatas animasi dua dimensi. Sebaiknya juga diciptakan dalam bentuk lain yaitu bentuk tiga dimensi.

Multimedia dan animasi merupakan salah satu bidang yang tepat untuk mengangkat budaya lokal. Perlu diciptakan budaya mencipta karya di Indonesia lebih banyak lagi menggunakan teknologi ini.

Perhatian pemerintah harus lebih maksimal untuk mendorong kemajuan budaya, industri, dan teknologi animasi di Indonesia. Mengingat Indonesia masih tertinggal jauh di banding negara lain, dan ini terlihat pada karya-karya yang dihasilkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mudra, M. (2004), *Keris dan Budaya Melayu*, Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
- Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D, (1983), *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman Inc.
- Burhan Bungin (2008), *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Discourse Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dewan Periklanan Indonesia (2007), *Etika Pariwisata Indonesia (Tata Krama dan Tata Cara Periklanan Indonesia)*, Jakarta.
- Eskarina Andwika (2009), *Pengaruh Posisi Penempatan Iklan Spot Di Televisi Terhadap Tingkat Brand Awareness Khalayak*, S1 thesis, UAJY
- Harsrisuksmo, B. (2004), *Ensiklopedi Keris*, Jakarta: Gramedia.
- H.A.R. Tilaar (2007). *Mengindonesia etnisitas dan identitas bangsa Indonesia: tinjauan dari perspektif ilmu pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, ISBN: 9795188895, 9789795188896
- Ibis Fernandez (2001), *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*, McGraw-Hill Osborne Media
- Renald Kasali (1995), *Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Sahlins, Marshall (1994). *Goodbye to Tristes Tropique: Ethnography in the Context of Modern World History*, dalam R. Borofsky, (ed.) *Assessing Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill, Inc.